

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)
TERHADAP KETERAMPILAN *PASSING* SEPAKBOLA (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya)**

Fazar Arianto*, Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

*fazararianto99@gmail.com

Abstrak

Passing sepakbola adalah seni memindahkan momentum bola dari pemain. *Passing* yang dilakukan dengan ketepatan tinggi dengan akurasi yang benar, akan mampu menciptakan peluang dan membangun strategi dan penyerangan. Semua dapat tercapai ketika teknik dasar sepakbola sudah dipahami dan dikuasai. Model Pembelajaran TGT *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, atau ras yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa rileks akan tetapi juga dapat membuat siswa bertanggung jawab, bekerjasama, serta bersaing secara sehat. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan *passing* sepakbola pada siswa kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya. 2) Mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan *passing* sepakbola pada siswa kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil keterampilan *passing* sepakbola. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 41 siswa. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji t nilai signifikan pada nilai $t_{hitung} -7,935 \geq 2,09302$ t_{tabel} dengan $Sig = 0,000 \leq 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan *passing* sepakbola sebesar 51,15 %.

Kata Kunci: *Passing* sepakbola, TGT (*Team Games Tournament*)

Abstract

Passing is the art of ball's movement momentum. High speed *passing* with great accuracy will make a good opportunity to score and also build a good offense. All of the purposes can be achieved if the players mastered the football technique.

Cooperative learning model type TGT (team games tournament) is a model of learning in groups that have different abilities, gender, or race. This learning model is not just to make student relax but it can make student more responsibility, make a good teamwork and be fair. Based on the results of research, cooperative learning model type TGT (team games tournament) effected on football passing skills.

The research purposes are to know the effect of the team games tournament cooperative learning model to football passing skills and to know how much the effect percentage at 7th grade students GIKI 2 Junior High School Surabaya's passing skills.

This learning model is not just to make student relax but it can make student more responsibility, make a good teamwork and fair. The subject of this research are 41 students of 7th grade GIKI 2 Junior High School Surabaya. The type of this research is experimental research with a quantitative approach. The result shows that $t_{count} -7,935 \geq 2,09302$ t_{table} , with $Sig = 0,000 \leq 0,05$, which means that H_a is accepted. It means that there is significant effect of the team games tournament cooperative learning model to football passing skills at 51,15 %.

Keywords: Football passing, TGT (*Team Games Tournament*)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk sadar dan merencanakan sebuah suasana yang baru dalam pembelajaran. Receiving feedback after relatively good trials might create a larger success experience for the learner, which increases motivation which in turn enhances learning. Membiarkan peserta didik untuk mengendalikan beberapa fitur dari proses belajar mereka sendiri dengan meningkatkan perolehan keterampilan motorik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (Mariëtte J.J. van Maarseveena, Raoul R.D. Oudejans, Geert J.P. Savelsbergh: 2018) agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia.

Berdasarkan pengalaman pada waktu melaksanakan praktek mengajar atau program pengolahan pembelajaran (PPP) di SMP GIKI 2 Surabaya pada tanggal 22 Agustus 2018 hari Selasa pukul 09.00-11.00 WIB di kelas SMP GIKI 2 Surabaya dengan wawancara salah satu guru PJOK yang bernama Ibu Iin Yuliana S.Pd. terdapat permasalahan terhadap siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK antara lain siswa mengalami kesulitan dalam mempraktikkan teknik dasar *passing* sepakbola. Sarana prasarana kurang

memadai sehingga menjadi kendala untuk melakukan *passing* sepakbola sehingga siswa lebih cenderung bosan melakukan gerakan teknik dasar secara berulang-ulang, perlu adanya pemanfaatan dengan mencari model pembelajaran yang pas agar siswa termotivasi dalam belajar mengajar. Ditinjau dari kurang pahamnya siswa terhadap teknik *passing* yang benar maka siswa kesulitan mempraktikkan tugas gerak *passing* pada materi sepakbola dalam pembelajaran PJOK. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dirasa sangat menarik karena siswa lebih bereksplorasi terhadap potensi yang ada dalam diri siswa dan diupayakan minat siswa semakin meningkat karena dalam model pembelajaran ini tidak membedakan status siswa maupun gender dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan percaya diri terhadap teman yang lain.

Berdasarkan uraian tersebut akan dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keterampilan *Passing* Sepakbola pada siswa kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya.

Soccer is an invasion game where the main goal is to invade an opponent's territory (offensive scenario) to score and/ or to contain space and regain ball possession (defensive scenario) to avoid conceding goals. Sepak bola adalah tim invasi yang tujuan utamanya adalah menyerang wilayah lawan (skenario ofensif) untuk skor dan / atau mengandung ruang dan mendapatkan kembali penguasaan bola (skenario defensif) untuk menghindari kemasukan gol. (Thomas Romeas, Antoine Guldner, Jocelyn Faubert: 2013) Dalam permainan sepakbola ada beberapa teknik dasar dalam bermain diantaranya adalah *passing* sepakbola memberikan bola dengan cara dilakukan berulang kali untuk mendapatkan prosentase penguasaan bola dengan baik. Sepakbola memiliki pandangan yang luas pada saat dilapangan untuk meningkatkan keterampilan dalam suatu permainan.

Pembelajaran TGT harus mempunyai ciri khas tersendiri diantara metode yang lainnya. Menurut Slavin, Robert E (2005: 163) *team games tournament* ini tidak menggunakan non akademik melainkan akademik, dikelompokkan yang merata sesuai dengan kemampuannya masing-masing. kemudian memakai kuis-kuis dan skor tiap individunya serta memiliki ciri khas tersendiri yaitu adanya tim yang diturnamenkan sesuai dengan aturan mainnya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan penulisan adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*), dengan menggunakan *matching*. *Matching* adalah penelitian yang dilakukan dengan cara memasukan subjek satu dengan yang lain berdasarkan variabel. Misalnya karena keterbatasan subjek penelitian dari sisi jumlah atau karena alasan tidak mungkin dipecah-pecah (*intact group*) ke dalam kelas-kelas percobaan. Untuk mengurangi kelemahan dari teknik *matching*, maka dilanjutkan dengan random setelah proses *matching* dilakukan.

Penelitian akan dilaksanakan di SMP GIKI 2 Surabaya dengan alamat Jalan Gubeng Raya 45 Surabaya Jawa Timur dengan kode pos 60281.

Populasi yang ada didalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya, yang terdiri VII A, B, C dari setiap kelasnya berjumlah 34 dan total jumlah 102 siswa. Menurut Sugiyono (2012: 117) populasi adalah sekumpulan individu dengan ciri-ciri yang sama (spesies) yang hidup di tempat yang sama dan memiliki kemampuan bereproduksi di antara sesama kemudian ditarik kesimpulannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data distribusi berdasarkan kategori *pretest* dan *posttest* memaparkan data informasi tentang hasil test pengetahuan dan keterampilan *passing* yang berhubungan dengan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keterampilan *passing* sepakbola dapat dilihat dalam table hasil *pretest* dan *posttest* psikomotor yang berikut ini:

Tabel 1. Deskripsi data

berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* psikomotor *passing*

Deskripsi Data	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	33,238	50,238	17
Max	50	68	18
Min	15	28	13
SD	7,491	10,483	2,992
Varian	59,148	109,898	50,75
Peningkatan	51,15%		

Berdasarkan table diatas dari kelompok eksperimen dan kelompok control dapat disimpulkan bahwa hasil dari distribusi data penelitian ini memiliki peningkatan sebesar 51,15 %.

Sepakbola siswa kelas VII A SMP GIKI 2 Surabaya. Hasil distribusi frekuensi *pretest* dan *posttest* dibagi menjadi lima kelas interval, berikut adalah table distribusi frekuensi :

Tabel 2. Distribusi frekuensi *pretest* dan *posttest*

No	Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1	81-100	Sangat Baik	0	0 %	0	0%
2	61-80	Baik	0	0%	1	4,76%
3	41-60	Cukup	6	28,57%	15	71,43%
4	21-40	Kurang	14	66,67%	5	23,81%
5	0-20	Sangat Kurang	1	4,76%	0	0%
Jumlah			21	100%	21	100%

Berdasarkan tabel diatas distribusi frekuensi data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada *pretest* siswa lebih dominan mendapat kategori kurang dengan rentang nilai antara 21-40 sebanyak 66,67% dari seluruh siswa kelas VII B, sedangkan pada *posttest* siswa lebih dominan mendapatkan kategori bilai cukup dengan rentang nilai antara 41-.60 sebanyak 71,43% dari seluruh siswa kelas VII B.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

HB Passing Sepak Bola	Kelompok	N	K-S Statistik	Sig
- Pre Test	Eksperimen	21	0,458	0,985
	Kontrol	20	0,874	0,429
- Post Test	Eksperimen	21	0,988	0,283
	Kontrol	20	0,803	0,540

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa dari semua variabel memiliki p (Sig) > 0,05, maka semua variabel berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Independen sampel t-test data Pretest

HB Passing Sepak Bola	N	Mean	Sd	T Hitung	Sig
Eksperimen	21	33,24	9,033	-0,604	-0,55
Kontrol	20	34,7	6,122	-0,609	0,546

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa signifikasi yang lebih tinggi adalah kelompok eksperimen dengan hasil -0,55 dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan hasil 0,546.

Tabel 5. Uji Independen sampel t-test data posttest

HB Passing Sepak Bola	N	Mean	Sd	T Hitung	Sig
Eksperimen	21	50,24	10,183	3,738	0,001
Kontrol	20	39,6	7,823		

Dari tabel diatas dapat diamati bahwa rata-rata kelompok eksperimen dengan hasil 50,24 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan hasil 39,6. Standart deviasi kelompok eksperimen dengan skor 10,183 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan skor 7,823.

Tabel 6. Uji T Berpasangan Kelompok Eksperimen

HB Passing Sepak Bola	N	Mean	Sd	T table	T Hitung	Sig
Pre	21	33,24	9,818	2,09302	-7,935	0
Post	21	50,24				

Dari table diatas dapat dilihat bahwa *pretest* dengan rata-rata 33,24 dan *posstest* dengan rata-rata 50,24 dapat menghasilkan standart deviasi 9,818 dan t tabel 2,09302 serta t hitung dengan skor -7,935.

Tabel 7. Uji T Berpasangan Kelompok Kontrol

HB Passing Sepak Bola	N	Mean	Sd	T Hitung	Sig
Pre	20	34,7	8,117	-2,7	0,014
Post	20	39,6			

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa *pretest* dengan rata-rata 34,7 dan *posstest* dengan rata-rata 39,6 dapat menghasilkan standart deviasi 8,117 dan t hitung -2,7 serta signifikasi dengan skor 0,014.

Dari penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan *passing* sepakbola dikarenakan siswa belum pernah mendapatkan model pembelajaran *team games tournament* terhadap *passing* sepakbola. Sehingga siswa antusias untuk ikut dan ingin mencoba lagi dengan semangat, karena dari hasil penghitungan Signifikasi 0.05 pada materi *passing* sepakbola dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat mempengaruhi *passing* sepak bola pada sampel kelas VII A sebagai kelompok kontrol dan VII B sebagai kelompok eksperimen di SMP GIKI 2 Surabaya.

PENUTUP

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah :

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa:

1. Ada pengaruh yang diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan *passing* sepakbola pada siswa kelas VII SMP GIKI 2 surabaya dapat dibuktikan dari nilai t hitung sebesar -7,935 dengan nilai signifikan 0.00. Nilai t-tabel dengan signifikasi $\alpha = 0,05$ dan nilai sebesar 2,09302 yang berarti menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih > dari nilai t-tabel, kemudian dapat dikatakan hipotesisnya dapat diterima atau signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil keseluruhan pembahasan pada penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan *passing* sepak bola dapat dijadikan sebuah acuan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran disekolah pada pembelajaran materi teknik dasar *passing* sepakbola.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan *passing* sepakbola tentunya harus memperhatikan kemampuan dan kondisi siswa, maka untuk mendapatkan hasil belajar yang baik harus memperhatikan hal tersebut.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan *passing* sepakbola mempermudah siswa dalam melaksanakan materi teknik dasar *passing* sepakbola.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan atau mengembangkan model/metode pembelajaran yang lain, agar

mendapatkan ilmu yang bertambah dan pembelajaran yang baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Mariëtte J.J. Maarseveen van, Raoul R.D. Oudejans, Geert J.P. Savelsbergh. 2018. *"Self-controlled video feedback on tactical skills for soccer teams results in more active involvement of players"*. Human Movement Science 57 (2018) 194–204.
- Romeas, Thomas, Guldner Antoine, Faubert Jocelyn. 2015. "3D-Multiple Object Tracking training task improves passing decision-making accuracy in soccer players". Psychology of Sport and Exercise 22 (2016) 1e9.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allynand Bacon. Nusa Media.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta, cv.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.

